



**LAPORAN SKRIPSI**

**GAME EDUKASI ROLE-PLAYING-GAME  
SEBAGAI PENGENALAN TEMPAT WISATA  
DI JAWA TENGAH BERBASIS ANDROID**

**AJI MISBACHUL MUNIR  
NIM. 201351042**

**DOSEN PEMBIMBING  
Tri Listyorini, M.Kom  
Alif Catur Murti, S.Kom, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

## HALAMAN PENGESAHAN

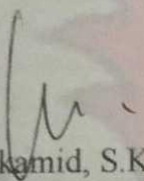
### GAME EDUKASI ROLE-PLAYING-GAME SEBAGAI PENGENALAN WISATA DI JAWA TENGAH BERBASIS ANDROID

**AJI MISBACHUL MUNIR**  
**NIM. 201351042**

Kudus, Desember 2017

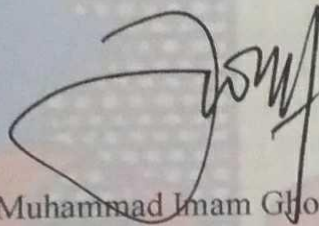
Menyetujui,

Ketua Penguji,



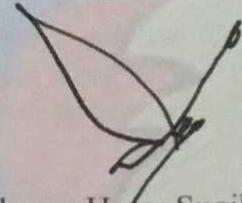
Lukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs  
NIDN. 0620068302

Anggota Penguji I,



Muhammad Imam Ghozali, M.Kom  
NIDN. 0618058602

Anggota Penguji II,



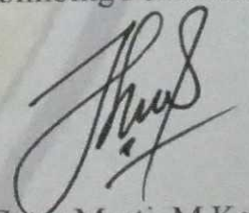
Wibowo Harry Sugiharto, M.Kom  
NIDN. 0619059101

Pembimbing Utama,



Tri Listyorini, M.Kom  
NIDN. 0616088502

Pembimbing Pembantu,



Alif Catur Murti, M.Kom  
NIDN. 0610129001

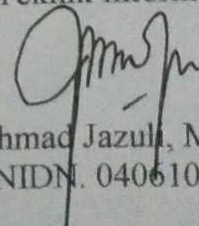
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Mohammad Dahlan, ST, MT.  
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika



Ahmad Jazuli, M.Kom  
NIDN. 0406107004



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aji Misbachul Munir  
NIM : 201351042  
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 29 November 1995  
Judul Skripsi : Game Edukasi Role-Playing-Game sebagai  
Pengenalan Tempat Wisata di Jawa Tengah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, Desember 2017  
Yang memberi pernyataan,



Aji Misbachul Munir  
NIM. 201351042

## GAME EDUKASI *ROLE-PLAYING-GAME* SEBAGAI PENGENALAN TEMPAT WISATA DI JAWA TENGAH BERBASIS ANDROID

Nama mahasiswa : Aji Misbachul Munir

NIM : 201351042

Pembimbing :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Alif Catur Murti, S.Kom, M.Kom

### RINGKASAN

Indonesia adalah Negara kepulauan yang memiliki kekayaan budaya dan alam yang melimpah, dari sabang sampai merauke, tak terkecuali dengan Jawa Tengah. Provinsi yang terletak di pulau tengah pulau Jawa ini memiliki potensi besar pada sektor pariwisata mulai dari wisata alam, wisata sejarah dan wisata lainnya. Namun dalam era perkembangan informasi yang begitu cepat masih banyak masyarakat yang masih belum mengetahui dan memahami pemahaman tentang tempat-tempat wisata di Jawa Tengah. Tapi dengan kemajuan teknologi yang dinamakan dengan *game* diharapkan masyarakat dapat mengenal dan menambah wawasan terhadap wisata-wisata di Jawa Tengah. *Game* dibangun dengan menggunakan metode penelitian dengan pendekatan *prototyping*, dimana *game* bergenre RPG ini dibuat dengan menggunakan aplikasi RPG Maker. Hasil akhir dari dibangunnya *game* ini adalah sebagai media pengenalan tentang wisata-wisata yang ada di Jawa Tengah dan nantinya *game* akan dimainkan di sistem operasi android sehingga dapat dimainkan kapanpun, dimanapun, dan siapapun.

Kata Kunci : *RPG Maker MV, Prototyping, Game, Wisata, Jawa Tengah.*



# GAME EDUCATION ROLE-PLAYING-GAME AS INTRODUCTION TOURIST PLACE IN CENTRAL JAVA BASED ON ANDROID

*Student Name* : Aji Misbachul Munir

*Student Identity Number* : 201351042

*Supervisor* :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Alif Catur Murti, S.Kom, M.Kom

## ABSTRACT

*Indonesia is an archipelago country that has abundant cultural and natural wealth, from sabang to merauke, not with the exception of Central Java. The province is located on the island of central Java has great potential in the tourism sector ranging from nature tourism, historical tours and other tours. But in the era of rapid development of information is still a lot of people who still do not know and understand the understanding of tourist attractions in central Java. But with the advancement of technology called the game is expected to be able to recognize and add insight to tourism in Central Java. Game built using research method with prototyping approach, where game RPG genre is created by using application of RPG Maker. The end result of the construction of this game is as a medium of introduction about the tours in Central Java and later games will be played on the operating system android so it can be played anytime, anywhere, and anyone.*

*Keywords: RPG Maker MV, Prototyping, Game, Tour, Central Java.*

## KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah dan inayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Game Edukasi *Role-Playing-Game* Sebagai Pengenalan Tempat Wisata Di Jawa Tengah Berbasis Android”.

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Bapak Dr. Suparno, SH, MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Alif Catur Murti, S.Kom, M.Kom, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Ibu dan Bapak serta Kakakku tersayang yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman TI angkatan 2013 terutama teman-teman saya yang telah lulus terlebih dahulu yang telah memberikan saran dan motivasi.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, November 2017

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISTILAH .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	1
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	2
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Penelitian Terkait .....	5
2.2. Landasan Teori .....	7
2.2.1. <i>Game</i> Edukasi .....	7
2.2.2. Pengertian Game RPG ( <i>Role-Playing-Game</i> ) .....	7
2.2.3. Wisata Budaya.....	8
2.2.4. Menara Kudus .....	8
2.2.5. Klenteng Sampokong .....	9
2.2.6. Candi Songo .....	9
2.2.7. Museum Batik Pekalongan .....	9
2.2.8. Komplek Candi Songo .....	10
2.2.9. Candi Borobudur .....	10

2.2.10. Candi Sukuh .....	11
2.2.11. <i>Android</i> .....	12
2.2.12. Metode <i>Prototyping</i> .....	13
2.2.13. <i>Flowchart</i> .....	13
2.2.14. <i>Storyboard</i> .....	14
2.2.15. Perangkat Lunak Digunakan .....	15
2.2.15.1. <i>RPG Maker MV</i> .....	15
2.2.15.2. <i>Adobe Photoshop CS6</i> .....	16
2.2.15.3. <i>Bluestack</i> .....	16
2.2.15.4. <i>Java</i> .....	16
2.2.15.5. <i>Python</i> .....	17
2.2.15.6. <i>Apache-Ant</i> .....	17
2.2.15.7. <i>Android SDK</i> .....	18
2.2.15.8. <i>Crosswalk</i> .....	18
2.3. Kerangka Pemikiran .....	19

### **BAB III METODOLOGI**

3.1. Metode Penelitian .....	21
3.1.1. Pengumpulan Kebutuhan .....	21
3.1.2. Perancangan <i>Prototyping</i> .....	21
3.1.3. Evaluasi <i>Prototyping</i> .....	22
3.1.4. Mengkodean <i>Prototyping</i> .....	22
3.1.5. Menguji <i>Game</i> .....	22
3.1.6. Evaluasi <i>Game</i> .....	22
3.1.7. Menggunakan <i>Game</i> .....	22
3.2. Analisa <i>Game</i> .....	23
3.3. Analisa Kebutuhan <i>Game</i> .....	23
3.3.1. Kebutuhan Perangkat Keras untuk Membangun <i>Game</i> .....	23
3.3.2. Kebutuhan Perangkat Lunak untuk Membangun <i>Game</i> .....	23
3.3.3. Kebutuhan Perangkat Keras untuk Menjalankan <i>Game</i> .....	24
3.3.4. Kebutuhan Perangkat Lunak untuk Menjalankan <i>Game</i> .....	24
3.4. Perancangan <i>Game</i> .....	24



3.4.1. Konsep <i>Game</i> .....	24
3.4.2. <i>Storyline Game</i> .....	24
3.4.3. Perancangan Struktur Menu .....	25
3.4.4. Perancangan <i>Flowchart</i> .....	25
3.4.4.1. <i>Flowchart</i> Halaman Utama .....	25
3.4.4.2. <i>Flowchart</i> Menu Game Baru .....	26
3.4.4.3. <i>Flowchart</i> Menu Lanjutkan .....	27
3.4.4.4. <i>Flowchart</i> Menu Profil .....	28
3.4.5. Perancangan Desain Karakter .....	29
3.4.6. Perancangan <i>Storyboard</i> .....	33
3.4.7. Perancangan Antarmuka .....	37
3.4.7.1. Antarmuka Menu Utama .....	37
3.4.7.2. Antarmuka Permainan .....	38
3.4.7.3. Antarmuka Menu <i>Game</i> .....	38
3.4.7.4. Antarmuka Simpan Data .....	39
3.4.7.5. Antarmuka Lanjutkan .....	39
3.4.7.6. Antarmuka Profil .....	40
3.4.8. Perancangan Sketsa Map .....	40
3.4.9. Perancangan <i>Backsouds</i> .....	44
3.4.10. Perancangan <i>Event</i> .....	44

#### **BAB IV HASIL ANALISA DAN PEMBAHASAN**

4.1. Implementasi .....	45
4.1.1. Pembuatan Peta/ <i>Maps</i> .....	45
4.1.1.1. Pembuatan Peta Rumah .....	45
4.1.1.2. Pembuatan Peta Halaman Rumah .....	46
4.1.1.3. Pembuatan Peta World Map .....	46
4.1.1.4. Pembuatan Peta Objek Wisata .....	47
4.1.2. Pembuatan Karakter dan Sprite .....	48
4.1.3. Pembuatan Event .....	48
4.2. Memublikasi <i>Game</i> .....	49
4.3. Tampilan <i>Game</i> .....	51

4.3.1. Tampilan Karakter .....	51
4.3.2. Tampilan Utama .....	53
4.3.3. Tampilan Profil .....	54
4.3.4. Tampilan Tutorial .....	54
4.3.5. Tampilan Menu <i>Game</i> .....	55
4.3.6. Tampilan Menu Pengaturan .....	55
4.3.7. Tampilan Simpan .....	56
4.3.8. Tampilan <i>Load</i> .....	56
4.3.9. Tampilan Peta Objek Wisata .....	57
4.3.9.1. Tampilan Peta Menara Kudus .....	57
4.3.9.2. Tampilan Peta Klenteng Sampokong .....	58
4.3.9.3. Tampilan Peta Candi Songo .....	58
4.3.9.4. Tampilan Peta Komplek Candi Dieng .....	59
4.3.9.5. Tampilan Peta Candi Borobudur .....	59
4.3.9.6. Tampilan Peta Candi Sukuh .....	60
4.3.10. Tampilan Misi .....	60
4.3.11. Tampilan Pertanyaan .....	62
4.4. Pengujian .....	62
4.4.1. Pengujian pada <i>Tester</i> .....	62
4.4.2. Pengujian pada <i>Device</i> .....	65
4.4.3. Kuesioner .....	66
4.5. Distribusi .....	67
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	69
5.2. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	70



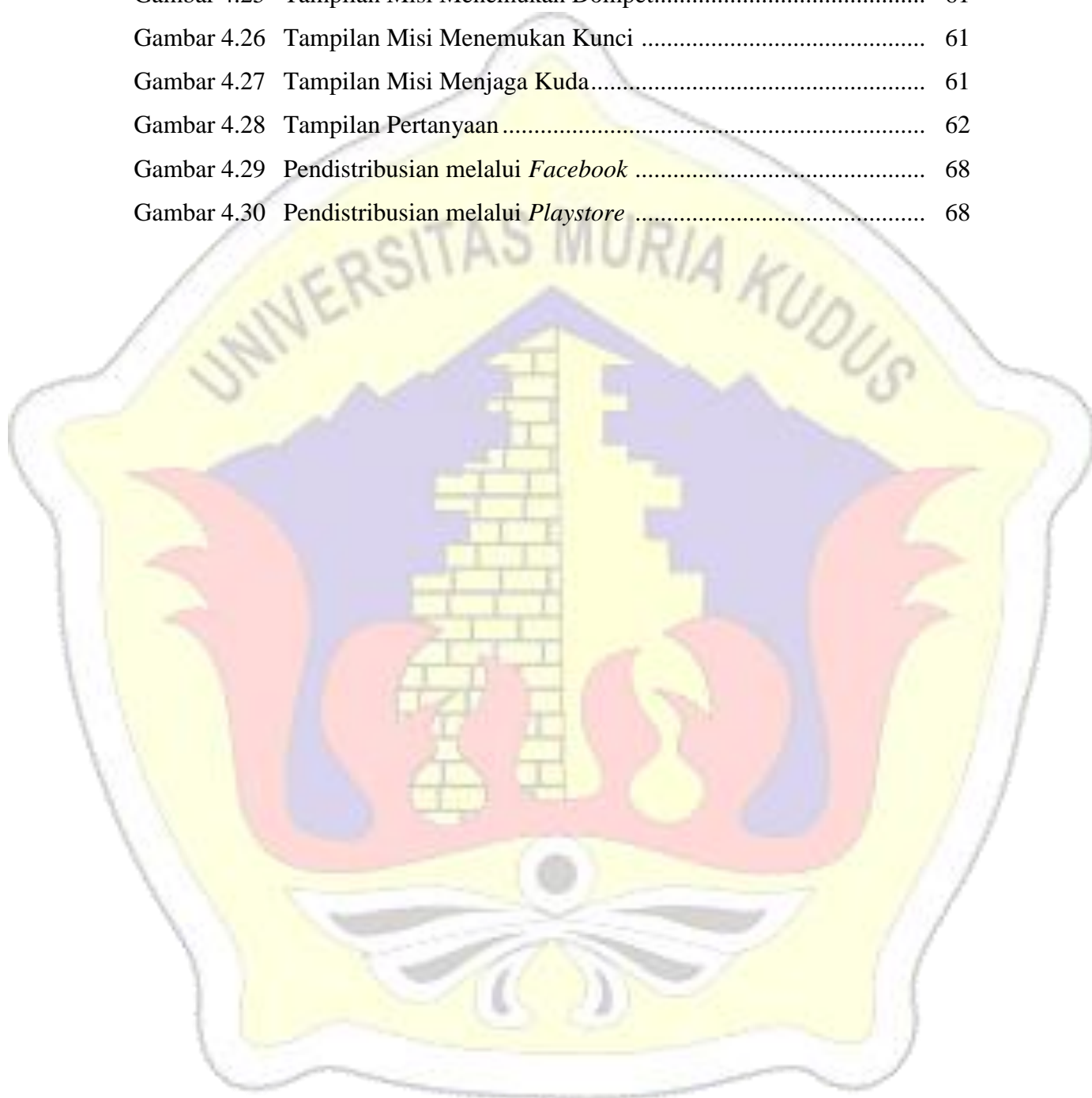
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran .....	16
Gambar 3.1	Struktur Menu .....	25
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> Halaman Utama .....	26
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> Game Baru .....	27
Gambar 3.4	<i>Flowchart</i> Menu Lanjutkan .....	28
Gambar 3.5	<i>Flowchart</i> Menu Profil .....	28
Gambar 3.6	Desain Perancangan Aktor .....	29
Gambar 3.7	Desain Perancangan NPC Ayah .....	29
Gambar 3.8	Desain Perancangan NPC Kakak .....	30
Gambar 3.9	Desain Perancangan NPC Pemandu .....	30
Gambar 3.10	Desain Perancangan NPC Biksu .....	30
Gambar 3.11	Desain Perancangan NPC Warga 1 .....	31
Gambar 3.12	Desain Perancangan NPC Warga 2 .....	31
Gambar 3.13	Desain Perancangan NPC Warga 3 .....	31
Gambar 3.14	Desain Perancangan NPC Warga 4 .....	32
Gambar 3.15	Desain Perancangan NPC Warga 5 .....	32
Gambar 3.16	Desain Perancangan NPC Warga 6 .....	32
Gambar 3.17	Cerita 1 <i>Storyboard</i> .....	34
Gambar 3.18	Cerita 2 <i>Storyboard</i> .....	35
Gambar 3.19	Cerita 3 <i>Storyboard</i> .....	35
Gambar 3.20	Cerita 4 <i>Storyboard</i> .....	35
Gambar 3.21	Cerita 5 <i>Storyboard</i> .....	36
Gambar 3.22	Cerita 6 <i>Storyboard</i> .....	36
Gambar 3.23	Cerita 7 <i>Storyboard</i> .....	36
Gambar 3.24	Cerita 8 <i>Storyboard</i> .....	37
Gambar 3.25	Antarmuka Menu Utama .....	37
Gambar 3.26	Antarmuka Permainan .....	38
Gambar 3.27	Antarmuka Menu <i>Game</i> .....	38
Gambar 3.28	Antarmuka Simpan Data .....	39
Gambar 3.29	Antarmuka Lanjutkan .....	39

Gambar 3.30	Antarmuka Profil .....	40
Gambar 3.31	Perancangan Peta Rumah .....	40
Gambar 3.32	Perancangan Peta Halaman .....	41
Gambar 3.33	Perancangan Peta Jawa Tengah .....	41
Gambar 3.34	Perancangan Peta Menara Kudus .....	41
Gambar 3.35	Perancangan Peta Sampokong.....	42
Gambar 3.36	Perancangan Peta Candi Songo .....	42
Gambar 3.37	Perancangan Peta Museum Batik Pekalongan .....	42
Gambar 3.38	Perancangan Peta Candi Borobudur .....	43
Gambar 3.39	Perancangan Peta Candi Sukuh .....	43
Gambar 3.40	Perancangan Peta Komplek Candi Dieng.....	43
Gambar 4.1	Peta Rumah .....	45
Gambar 4.2	Peta Halaman Rumah .....	46
Gambar 4.3	Perancangan Peta <i>World Map</i> .....	46
Gambar 4.4	Pembuatan Peta Objek Wisata .....	47
Gambar 4.5	Pengimportan Peta Objek Wisata .....	47
Gambar 4.6	Pembuatan <i>Sprite</i> Utama .....	48
Gambar 4.7	Pembuatan <i>Event</i> .....	49
Gambar 4.8	Pemeriksaan <i>Tools</i> .....	49
Gambar 4.9	Pemublish <i>Game</i> .....	50
Gambar 4.10	Pemaketan <i>Game</i> ke File APK.....	50
Gambar 4.11	Tampilan Menu Utama.....	54
Gambar 4.12	Tampilan Profil .....	54
Gambar 4.13	Tampilan Tutorial.....	55
Gambar 4.14	Tampilan Menu <i>Game</i> .....	55
Gambar 4.15	Tampilan Pengaturan .....	56
Gambar 4.16	Tampilan Simpan .....	56
Gambar 4.17	Tampilan <i>Load</i> .....	57
Gambar 4.18	Tampilan Peta Menara Kudus .....	57
Gambar 4.19	Tampilan Peta Klenteng Sampokong .....	58
Gambar 4.20	Tampilan Peta Candi Songo .....	58
Gambar 4.21	Tampilan Peta Komplek Candi Dieng .....	59



Gambar 4.22	Tampilan Peta Candi Borobudur .....	59
Gambar 4.23	Tampilan Peta Candi Sukuh .....	60
Gambar 4.24	Tampilan Misi Mengambil Sampah .....	60
Gambar 4.25	Tampilan Misi Menemukan Dompet.....	61
Gambar 4.26	Tampilan Misi Menemukan Kunci .....	61
Gambar 4.27	Tampilan Misi Menjaga Kuda.....	61
Gambar 4.28	Tampilan Pertanyaan .....	62
Gambar 4.29	Pendistribusian melalui <i>Facebook</i> .....	68
Gambar 4.30	Pendistribusian melalui <i>Playstore</i> .....	68



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Program <i>Flowchart</i> .....	13
Tabel 4.1	Tabel Karakter Utama .....	51
Tabel 4.2	Tabel Karakter NPC .....	51
Tabel 4.3	Pengujian pada <i>Tester</i> .....	63
Tabel 4.4	Pengujian pada <i>Device</i> .....	65
Tabel 4.5	Tabel Rekaputilasi Kuesioner .....	66





## DAFTAR ISTILAH

*NPC* : *Non-Playable-Character*

*RPG* : *Role-Playing-Game*

*PC* : *Personal Computer*

*APK* : *Application Package File*



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1    Kuisisioner
- Lampiran 2    Buku Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3    Revisi Laporan
- Lampiran 4    Biodata

